

ASIGNACIÓN DE CONTROLES



Guía de estrategia
disponible
primagames.com

0907 Pieza n° X13-60668-01 ES

BIOWARE
CORP

Microsoft
game studios



XBOX 360

XBOX
LIVE



! ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

CONCEPTOS BÁSICOS DE MASS EFFECT

- 2 El universo de Mass Effect
- 2 Primeros pasos
- 3 Creación del personaje
- 6 El juego
- 10 Mapa general de la galaxia

GUÍA DETALLADA

- 12 Detalles del combate
- 17 Equipo
- 19 Datos del pelotón
- 21 Mundos inexplorados
- 22 Vehículo
- 24 Talentos
- 28 ¡Amplía tu universo en línea!
- 29 Créditos
- 32 Garantía limitada
- 33 Atención al cliente

WWW.MASSEFFECT.COM


EL UNIVERSO DE MASS EFFECT



En el año 2183, la humanidad ha dominado la capacidad de viajar por la galaxia a velocidades más rápidas que la luz y ha entrado en contacto con diversas especies alienígenas. Ahora la humanidad lucha por encontrar su lugar en la gran comunidad galáctica.

En el papel del Comandante Shepard del Ejército de la Alianza de Sistemas, a bordo de la nave espacial Normandía, representas la primera y única línea de defensa de la humanidad frente a las extrañas maravillas de una galaxia grande, y a menudo peligrosa. Tus acciones y decisiones determinarán el destino de la especie humana... y ayudarán a forjar el futuro de toda una galaxia.

PRIMEROS PASOS

Después de introducir el disco del juego Mass Effect™ en tu consola Xbox 360, pulsa .

Entonces aparecerá el menú principal. Escoge **Iniciar nueva carrera**, y pulsa .

Entrarás en la base de datos del programa de misiones y comenzarás a reconstruir tu perfil para confirmar tu identidad.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Al empezar a crear tu personaje, tienes dos opciones:



- Jugar con el comandante Shepard predeterminado y escoger un nombre de pila.
- Crear un personaje personalizado. Con esta opción podrás controlar todos los detalles del personaje.



Creación del personaje personalizado




Empieza usando la función de teclado de tu Xbox 360 para escribir el nombre de pila del comandante Shepard.

A continuación tendrás que escoger la historia previa de tu personaje: terrestre, colono o del espacio. Esta elección representa la primera de muchas que afectarán a las reacciones de los personajes durante el juego.

Usa  para moverte hasta el historial anterior al servicio que más te gusta. Después, pulsa  para seleccionarlo.

Usa  para ir hasta el perfil psicológico. Pulsa  para seleccionar Despiadado, Héroe de guerra o Único superviviente.

A continuación, pulsa  para seleccionar la clase del personaje. Si seleccionas la opción predeterminada, el personaje es de clase soldado.

Clases

Hay seis clases de personaje, y cada una de ellas destaca de manera distinta en las tres áreas de desarrollo del personaje y de los dos miembros del pelotón. Algunas de las clases se concentran en un aspecto, mientras que otras prestan atención a dos aspectos para tener tácticas más equilibradas.

Las **habilidades** de combate son las que hacen más daño a los enemigos. Las **habilidades** tecnológicas permiten decodificar sistemas de seguridad y debilitar las armas de los enemigos. Las **habilidades** bióticas permiten usar impulsos cerebrales para manipular el mundo físico.

Soldado: Especialista en combate

El soldado es un guerrero curtido que está preparado para enfrentarse a gran variedad de situaciones de combate. Tiene Salud mejorada, la mayor selección de armas, y con el tiempo puede llegar a usar armadura pesada. Se centra a efectos de juego en entrar en combate, escoger el arma adecuada para cada situación táctica y aguantar más que los oponentes.

Ingeniero: Especialista en tecnología

El ingeniero es el experto en tecnología, por lo que puede usar sus habilidades para manipular el entorno de forma rápida y sencilla. Se centra a efectos de juego en adaptar el campo de batalla a sus necesidades, curar al pelotón y acabar con las ventajas de los enemigos (neutralizando sus armas, reduciendo sus escudos, etc.).

Adepto: Especialista en biótica

El adepto es el biótico definitivo, capaz de influir en el mundo físico con el poder de su mente. Ellos pueden usar la biótica para manipular con violencia los objetos del entorno, incluidos los enemigos cercanos. Se centra a efectos de juego en neutralizar o acabar con las ventajas del enemigo mientras causa gran cantidad de daño.

Infiltrado: Combate/tecnología

El infiltrado es un guerrero con nociones de tecnología que gana las batallas al neutralizar o eliminar al enemigo con rapidez. Se centra a efectos de juego en habilitar rutas alternativas, conseguir acceso a mejor equipo y obtener una buena posición en combate para conseguir ventaja sobre el enemigo.

Vanguardia: Biótica/combate

El vanguardia es un combatiente poderoso que combina la capacidad ofensiva del adepto y del soldado. Disponen de diversas armas y armaduras, además de tener poderes bióticos. Se centra a efectos de juego en acabar rápidamente con el enemigo gracias a la fuerza bruta.

Centinela: Biótica/tecnología

El centinela es la clase más flexible, ya que puede combinar tecnología y biótica para manipular el entorno, neutralizar y atacar a los enemigos o proteger al pelotón. Se centra a efectos de juego en proteger al pelotón con barreras cinéticas y curar a sus compañeros gracias a su entrenamiento médico avanzado.

Personalización facial

Usa la pantalla de personalización facial para crear una cara única para tu personaje. Puedes personalizar toda la cara o centrarte solo en una zona específica, como los ojos o la nariz. Usa los controles deslizantes de cada sección para ajustar los detalles faciales. Selecciona **Finalizar** para aceptar la cara que has creado.



EL JUEGO

Conversación

Los diálogos cinematográficos con opciones que ofrece Mass Effect, te permiten modificar el personaje y la historia. Para ello podrás usar la rueda de conversación de la parte inferior de la pantalla.

Las opciones de la parte izquierda de la rueda permiten profundizar más en la conversación, mientras que las opciones de la derecha suelen hacer que ésta termine.

En la parte superior de la rueda suelen aparecer las opciones propias de un modelo de "Virtud", decisiones con las que el personaje hace gala de altruismo y cooperación. La parte inferior de la rueda suele corresponderse con las opciones de Rebeldía, lo que supone que el personaje tiende a ser más agresivo y hostil.

Si gastas puntos de talento en Encanto e Intimidación, aparecerán nuevas opciones en la parte izquierda de la rueda, que pueden ayudar a mejorar los resultados de las conversaciones. Las opciones de Encanto aparecen en azul. Las opciones de Intimidación aparecen en rojo. (Si quieres descubrir más ve a "Talentos", en la página 24)

Usa **I** para señalar tu respuesta y, a continuación, pulsa **A** para reproducirla en un estilo cinematográfico. Podrás seleccionar tu respuesta en cuanto aparezca la rueda de conversación. Tu personaje dice su frase en el momento adecuado de la conversación. Pulsa **X** para omitir o interrumpir una frase de diálogo.



HUD no de combate

Conforme avances en el juego irás ganando PX (puntos de experiencia) mediante la exploración de zonas nuevas y la charla con otros personajes.

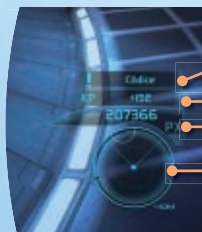
Cuando puedas interactuar con algo o alguien del mundo, el símbolo azul de atención tendrá un círculo en su interior. Pulsa **A** para interactuar.



① Barra de selección

② Símbolo de concentración

Los PX aparecen brevemente en la pantalla. Los PX que has ganado también aparecen en la pantalla Pelotón del programa de misiones. (Si quieres saber más, consulta Datos del pelotón, en la página 19)



Nueva entrada del programa de misiones

PX ganados

Total de PX

Minimapa

Programa de misiones

Pulsa **START** para mostrar la pantalla del programa de misiones. Usa **L** para apuntar a una zona de la pantalla y pulsa **A** para seleccionarla. Cuando una zona recibe una actualización, se resalta en la pantalla.

El programa de misiones te permite acceder a los siguientes detalles del juego:

- **Equipo:** Desde aquí podrás ver las armas, armaduras y demás objetos que estés usando. Además, encontrarás opciones para equiparte con objetos nuevos.
- **Opciones:** Desde aquí podrás configurar las opciones de juego, de mando, de gráficos, de sonido y algunas más. Muchas de estas opciones afectarán a la dificultad del juego y a la experiencia visual. Asegúrate de comprobar todas las opciones.
- **Mapa:** Desde aquí podrás ver tu ubicación actual y los puntos de interés.
- **Guardar:** Desde aquí podrás guardar la partida, de manera que no se pierda tu estado actual ni tu ubicación.
- **Pelotón:** Desde aquí podrás ver tus estadísticas y las de los miembros del pelotón.
- **Cargar:** Desde aquí podrás cargar las partidas guardadas por ti y las guardadas automáticamente.
- **Diario:** Aquí verás las tareas recientes y actuales.
- **Códice:** Desde aquí podrás aprender más sobre el universo de Mass Effect.



Combate

El sistema de combate de Mass Effect te permite disfrutar de un control preciso y tomar decisiones de una forma adecuada.

Para sacar el arma, pulsa **X**. Para enfundar el arma, pulsa **B**.

Para cambiar el arma de cualquier miembro del pelotón, mantén pulsado **L** para desplazarte por las armas disponibles. Usa **L** para resaltar la opción que quieras y pulsa **A** para seleccionarla. Suelta **L** para volver al juego.

Para usar las capacidades especiales de los miembros del pelotón, mantén pulsado **L**.

Para escoger una capacidad, usa **L** para resaltarla y pulsa **A** para seleccionarla. Cuando estés en esta vista, cada miembro del pelotón solo podrá tener activada una capacidad.

(Si quieres descubrir más ve a "Detalles del combate", en la página 12)

Subir de nivel

Subida de nivel

Tu pelotón y tú suben de nivel acumulando PX, que se consiguen al derrotar a enemigos, mediante ciertas habilidades y completando misiones.

Todo el pelotón comparte la misma reserva de PX. Todas las acciones del pelotón dependen de esa reserva y todos los miembros del mismo suben de nivel a la vez. Esto incluye a los compañeros que se hayan quedado en la Normandía y que no formen parte activa del pelotón.

Beneficios de la subida de nivel

Cuando tu personaje alcanza un nuevo nivel:

1. Aumenta su Salud Puedes aumentar esta cantidad mediante talentos.
2. Aumenta sus puntos de talento Puedes gastar estos puntos en cualquier momento para, así, aumentar tu rango.

Subida automática y deshacer puntos de talento

Pulsa **Y** en la pantalla Pelotón para distribuir automáticamente los puntos de talento.

Cuando hayas gastado los puntos de talento, puedes pulsar **X** para deshacer los cambios.

MAPA GENERAL DE LA GALAXIA

El mapa general de la galaxia está en el centro del puente de mando. Para acceder a él, sube por la cubierta y selecciona la imagen holográfica de la galaxia. En el mapa general de la galaxia hay cuatro niveles, cada uno con diferente grado de detalle, que sirven para poder orientarse en ella.

Pulsa **A** para viajar hasta cualquier ubicación que hayas seleccionado. Pulsa **X** para alejarte del nivel actual. Pulsa **B** para salir del mapa de la galaxia.

Nivel de galaxia

Te muestra una visión panorámica de toda la galaxia y de los cúmulos estelares comunicados mediante relés de masa.



Nivel de cúmulo

Aquí se muestran los sistemas estelares que puedes explorar, así como una lista de los cuerpos planetarios a los que puedes ir en cada uno. Esta lista incluye los planetas, los campos de asteroides y las estructuras artificiales como las estaciones espaciales.



Nivel de sistema

En este mapa encontrarás una presentación detallada del sistema estelar, con información sobre la estrella y los cuerpos planetarios que se pueden explorar.



Nivel de planeta

En este nivel se muestran las características detalladas del cuerpo planetario alrededor del cual orbitas, lo que incluye sus datos y los elementos de la trama del juego que sean aplicables.



DETALLES DEL COMBATE



Elementos del HUD (visor frontal de datos):

- 1 **Punto de mira:** Permite apuntar a los diferentes objetivos. Los enemigos aparecerán resaltados en rojo y los aliados en azul. Los peligros de combate se resaltan en naranja.
- 2 **Barra de estado del pelotón:** Muestra el estado de la Salud y los escudos de los miembros del pelotón. También muestra el estado de movimiento del pelotón.
- 3 **Radar:** Muestra a los enemigos que están en el radio de detección. También muestra un esquema de lo que aparece en el mapa del juego.
- 4 **Barra de selección:** Muestra el nombre del objeto resaltado y las consecuencias de pulsar **A**.

El sistema de combate te ofrece un control preciso de los movimientos, las decisiones y las posiciones de cámara. Las características más importantes son:

Apuntar: Usa **R** para mover el punto de mira. Las capacidades y las armas se dirigen hacia el centro del punto de mira.

Puntería asistida: Un icono de puntería asistida resalta al enemigo más cercano al punto de mira. Usa **LT** para centrar el punto de mira, de esa manera se aumenta la precisión de las armas con las que estés entrenado. (Puedes entrenarte con un arma si gastas puntos de talento en dicha arma.)

Puntería: Las armas de fuego continuo hacen que se reduzca la puntería. Pero cuanto más entrenamiento tengas con un arma, más preciso serás con ella.

La puntería se reduce por:

- **Retroceso:** El disparo de las armas de fuego provoca un retroceso que reduce su precisión.
- **Fatiga:** Las carreras acaban provocando fatiga. (Pulsa **A** para correr o esprintar hacia el enemigo.)



Rueda de poderes: Para acceder a las capacidades y usarlas, mantén pulsado **RB** para activar la rueda de poderes.

Usa **L** para desplazarte por las capacidades de cada miembro del pelotón. Selecciona una capacidad y pulsa **A** para marcarla como una acción.





También puedes pulsar **X** para asignar esa capacidad. Pulsa **RB** cuando quieras activarla.

Usa **R** para apuntar al lugar del mundo en el que quieres aplicar la acción. Cada miembro del pelotón solo podrá tener activada una capacidad.

Suelta **RB** para activar la acción y usar la capacidad.

Órdenes del pelotón

Usa  para dar órdenes al pelotón mientras esté en una operación.

- Pulsa  para enviar a tu pelotón hasta la ubicación apuntada.
- Pulsa  para ordenarles que se pongan a cubierto.
- Pulsa  para ordenarles que ataquen a un enemigo concreto.
- Pulsa  para que el pelotón se reagrupe en torno a ti y, después, te siga.

Armas

Pistolas

Las pistolas tienen gran precisión y poco retroceso, y además se pueden usar fácilmente en movimiento. Son efectivas a diferentes alcances, pero el daño que causan es limitado. Los soldados, ingenieros, adeptos, vanguardias e infiltrados se pueden entrenar con pistolas.



Escopetas

Las escopetas tienen mucho retroceso y una cadencia de disparo bastante baja, pero su ventaja es que a corto alcance causan grandes daños a varios objetivos. Los soldados y los vanguardias se pueden entrenar con escopetas.



Fusiles de asalto

Los fusiles de asalto son el armamento estándar de la mayoría de los soldados. Ofrecen un buen equilibrio entre potencia de fuego, alcance y precisión. Solo los soldados pueden entrenarse en el uso de fusiles de asalto.





Fusiles de francotirador

Los fusiles de francotirador tienen mucho alcance y gran precisión, y además infligen mucho daño. Sin embargo, su cadencia de disparo es limitada y son casi inútiles a corto alcance. Solo los soldados y los infiltrados se pueden entrenar con fusiles de francotirador.



Granadas

Las granadas de la Alianza, que tienen forma de disco, son capaces de planear grandes distancias. También se pueden adherir a los objetivos o a superficies planas para luego ser detonadas a distancia. Solo tú, el comandante Shepard, puedes usar granadas.

Pulsa  para lanzar una granada, y para detonarla pulsa de nuevo . Si no las detonas manualmente, explotan automáticamente al cabo de 10 segundos.



EQUIPO

Los tipos de equipo que existen son:

- Armadura
- Granadas
- Escopetas
- Fusiles de asalto
- Omniherramientas
- Fusiles de francotirador
- Bioamplificadores
- Pistolas

Armadura

Armadura ligera

Las armaduras ligeras proporcionan una protección básica frente a los ataques enemigos y, además, minimizan las penalizaciones de movimiento que afectan a la precisión de las armas. Todas las clases pueden llevar armadura ligera.

Armadura media

La armadura media ofrece un mayor nivel de protección, pero sus penalizaciones de movimiento también aumentan, de manera que disminuye la precisión de las armas. Los soldados pueden llevar armadura media desde el principio, los vanguardias y los infiltrados pueden entrenarse para usarla.

Armadura pesada

La armadura pesada ofrece el mayor nivel de protección, pero sus penalizaciones de movimiento también son las más elevadas, de manera que disminuye la precisión de las armas. Esta armadura solo la pueden llevar soldados de primera línea especialmente entrenados. Ninguna clase puede llevar armadura pesada desde el principio, pero los soldados pueden entrenarse para usarla.



Mejoras

Las mejoras personalizan y actualizan el equipo, de manera que haga más daño, tenga más escudos o sea mejor en otros aspectos. Solo puedes mejorar los siguientes tipos de equipo: Armadura, armas, munición y granadas.

Cada equipo tiene espacios de mejora específicos. Por ejemplo, el espacio "Munición" de un arma solo se puede mejorar con una mejora de munición.

Para mejorar el equipo tienes que entrar en el programa de misiones y seleccionar la opción **Equipo**. Selecciona el equipo en concreto que quieres mejorar desde el anillo de selección de la parte inferior derecha. Por último, pulsa **X** para ver la pantalla Mejora.

Para mejorar la munición, lo primero que tienes que hacer es seleccionar el arma correspondiente y, a continuación, pulsar **↻** para ver la mejora de munición. Pulsa **A** para confirmar la mejora y salir de la pantalla.

DATOS DEL PELOTÓN

Información de los miembros del pelotón



Selecciona **Pelotón** en el programa de misiones y se mostrará la información disponible sobre cada miembro del pelotón. Esta información incluye:

- 1 Nombre
- 2 Clase
- 3 Apariencia
- 4 Medidores de Virtud y Rebeldía (solo para Shepard)
- 5 PX y nivel
- 6 Salud
- 7 Talento activado
- 8 Talento no activado
- 9 Descripción del talento
- 10 Puntos de talento sin gastar

Nivel actual

Según vayas ganando experiencia, tu nivel irá reflejando tus avances.

Cuando ganes suficiente experiencia para avanzar al siguiente nivel, tendrás puntos de talento que podrás gastar para comprar rangos o talentos adicionales.

Bioamplificadores

Se puede aumentar la potencia de disciplinas concretas de la biótica mediante el uso de amplificadores. Estos dispositivos especialmente diseñados, suelen tener la forma de un pequeño aparato electrónico que se lleva en la oreja o en la parte trasera de la cabeza del biótico.

Omniherramientas

Las omniherramientas son herramientas de diagnóstico variado y minifabricación que se usan para diferentes tareas en el campo de batalla; como el pirateo, la decodificación o la reparación.

Recursos

Contenedores

En cada planeta puedes encontrar contenedores con recursos y equipo valiosos. Los contenedores pueden tener forma de taquilla o de caja. No puedes colocar objetos en ellos.

Omnigel

Los materiales tecnológicos que rescatas del campo de batalla se denominan omnigel. El omnigel se puede usar con la omniherramienta para realizar trabajos de electrónica o decodificación. También puedes usarlo para reparar el mako, tu vehículo.

Créditos

Los créditos son la unidad monetaria principal en el universo de Mass Effect.

medigel

El medigel permite curar diferentes heridas y dolencias. Éste puede obtenerse saqueando a PNJ (personajes no jugadores). También puedes comprarlo en determinadas tiendas. Pulsa **Y** para usar Primeros auxilios.

Salud

Muestra tu Salud actual y la Salud máxima que puedes tener. La Salud representa tu capacidad para resistir el daño durante un combate. Cuando tu Salud llega a cero, mueres. La cantidad máxima de Salud aumenta según se avanza en el juego.

Puntos de experiencia

Muestra los PX (puntos de experiencia) que tienes y el número total que necesitas para subir de nivel.

Medidores de Virtud y Rebeldía

Estos medidores sirven para saber qué tipo de elecciones has tomado durante el juego.

El medidor de Virtud aumenta cuando realizas acciones nobles, cooperativas o sacrificadas. Los ejemplos de virtud alcanzan sus fines haciendo lo correcto y de la forma correcta.

El medidor de Rebeldía aumenta cuando realizas acciones agresivas, egoístas o despiadadas. Los renegados alcanzan sus fines sin detenerse a considerar los medios.

Talentos

Al asignar puntos a los talentos puedes mejorar las capacidades de combate, tecnológicas y bióticas. También se activan capacidades especiales relacionadas con los talentos.

Los miembros del pelotón pueden mejorar sus talentos de igual manera que el personaje jugador. (Si quieres descubrir más ve a "Talentos", en la página 24)

Selección del pelotón

Usar la pantalla de selección de pelotón te permite reclutar un pelotón equilibrado en función de los talentos de combate, bióticos y tecnológicos de cada posible miembro.

Pulsa **L** o **R** para moverte por los diferentes miembros del pelotón. Pulsa **X** para quitar o añadir miembros del pelotón. Pulsa **Y** en cualquier momento para examinar tu pelotón. Pulsa **A** para aceptar el pelotón que has reunido.

Solo puedes escoger a los miembros del pelotón en dos casos:

- Cuando te encuentras por primera vez a un miembro posible del pelotón.
- Al dejar la Normandía, adonde puedes volver para cambiar a los miembros del pelotón.

Escoge el pelotón con cuidado: Cuando salgas de la Normandía es posible que no puedas realizar cambios hasta que vuelvas.

Cómo ir hasta un mundo inexplorado

Las misiones por el Tráves Aticano te llevan hasta mundos inexplorados con misteriosas anomalías. Para descubrir la naturaleza de éstas debes aterrizar y explorarlas.

Comienza por el mapa general de la galaxia y ve pasando por el **mapa del cúmulo**, la **navegación del sistema** y la **vista planetaria**.

Después de aterrizar en el planeta, explora el terreno en el mako, que dispone de poderosos sensores que detectan aliens, anomalías tecnológicas y recursos.

En los mundos inexplorados usa el mapa del programa de misiones para descubrir lo que hay cerca de ti. Pulsa **A** para especificar un destino en la ubicación actual del cursor, el cual lo señalará con una flecha en el radar del juego.

Cómo salir de un mundo inexplorado

Cuando estés preparado para abandonar un mundo inexplorado:

1. Pulsa **START** para ver el programa de misiones y seleccionar la pantalla del **mapa**.
2. Pulsa **X** para volver a la Normandía.



VEHÍCULO

El mako

El mako es un vehículo de combate de la infantería de la Alianza. También se conoce como explorador. Os lleva a tu pelotón y a ti al combate, donde proporciona fuego de apoyo y cobertura.

Para que tu pelotón y tú entréis en el mako, selecciónalo y pulsa **A**.

Mueve **L** para conducir y **R** para girar la vista. Pulsa **A** para usar los cohetes y saltar por encima de terreno agreste o esquivar los disparos enemigos.

Pulsa **LT** para acercar la cámara del arma, **RB** para disparar el cañón y **RT** para disparar la ametralladora.

Para salir del mako, busca un lugar seguro y estable y, entonces, pulsa **B**. Ten cuidado con el nivel de peligrosidad que haya fuera del vehículo. En algunas atmósferas hostiles no podrás sobrevivir demasiado tiempo.



El HUD del vehículo muestra la salud y los escudos de los miembros del pelotón, así como el estado de las armas y el equipo del mako.

Asignación de controles del mako



Cómo reparar el mako

Cuando estés en una misión puedes gastar omnigel para reparar el mako cuando quieras si pulsas el Botón **Y**. Pero antes de hacerlo deberás detener el mako, quedarte dentro de él y dejar de disparar con las armas.

TALENTOS

Es un área de especialización que puede mejorar según avanzas en el juego. Según vayas ganando experiencia ganarás puntos de talento que podrás gastar en mejorar diferentes aspectos del personaje.

Los talentos que tienen disponibles tu pelotón y tú están determinados por la clase escogida en la creación del personaje.

Talentos de combate



Pistolas: Mejora la puntería y el daño causado al usar pistolas. Activa la capacidad Tirador, con la que dispararás la pistola con más rapidez y precisión durante un breve período.

Escopetas: Mejora la puntería y el daño causado al usar escopetas. Activa la capacidad Masacre, que te permite usar un poderoso disparo explosivo de la escopeta, que daña a los enemigos.

Fusiles de asalto: Mejora la puntería y el daño causado al usar fusiles de asalto. Activa la capacidad Aniquilación, que te permite disparar el arma en ráfagas más largas y más precisas.

Fusiles de francotirador: Mejora la puntería y el daño causado al usar fusiles de francotirador. Activa la capacidad Asesinato, la cual aumenta el daño causado por el siguiente disparo de francotirador.

Armadura: Mejora la cantidad de daño que puede absorber la armadura, y puede permitirte equiparte con armaduras más pesadas dependiendo de la clase que hayas escogido. Activa la capacidad Mejora de escudo, que restaura los escudos de la armadura durante el combate.

Entrenamiento de asalto: Aumenta el daño de los ataques cuerpo a cuerpo y con armas. Activa la capacidad Estallido de adrenalina que reinicia los tiempos de recarga de todos los talentos, de manera que los puedes usar inmediatamente.

Forma física: Aumenta la Salud, por lo que aumenta la cantidad de daño máximo que puedes soportar antes de morir. También activa la capacidad Inmunidad, que aumenta la protección contra el daño durante un breve período.

Entrenamiento de espectro: Aumenta la Salud, la Puntería y la eficacia de todos los ataques y poderes. Asimismo, proporciona la capacidad Unidad, que permite reanimar a los miembros del pelotón que resulten heridos durante el combate.

Talentos tecnológicos



Amortiguación: Aumenta el radio de la explosión de las minas terrestres. Activa la capacidad Campo amortiguador, que neutraliza las capacidades tecnológicas o bióticas de los enemigos con los que combates.

Decodificación: Te permite gastar omnigel para anular sistemas de seguridad y así abrir puertas o contenedores. Por último, activa la capacidad Sabotaje, que neutraliza con gran rapidez las armas de los enemigos con los que combates.

Piratería: Aumenta la velocidad de recarga de las minas de proximidad tecnológicas. Acaba activando la capacidad de Piratería de IA (Inteligencia Artificial), que te permite controlar la IA de los enemigos robóticos, de manera que ataquen a todos los objetivos cercanos, incluyendo a sus aliados.

Electrónica: Aumenta la fuerza de los escudos y te permite superar los sistemas de seguridad de algunos objetos cerrados. También te permite usar la capacidad Sobrecarga de escudo, que daña o neutraliza los escudos enemigos durante el combate.

Talentos bióticos



Lanzamiento: Genera un campo biótico que arroja objetos que estén dentro del radio de alcance.

Alzamiento: Genera un campo biótico que permite alzar objetos por el aire.

Alteración: Genera un campo biótico que lentamente hace trizas los objetos sobre los que impacta, de modo que causa daño y reduce temporalmente la eficacia de la armadura.

Singularidad: Genera un campo biótico que hace que los objetos salgan despedidos y choquen violentamente unos contra otros.

Barrera: Genera un campo biótico que absorbe los disparos de las armas.

Estasis: Genera un campo biótico que rodea y aísla cualquier objeto que toca. De esta manera, evita que los enemigos se muevan o ataquen, aunque también evita que se les pueda hacer daño.

Talentos adicionales

Encanto: Aumenta las opciones de Encanto durante las conversaciones y disminuye los créditos necesarios a la hora de comprar objetos en las tiendas.

Intimidación: Aumenta las opciones de Intimidación durante las conversaciones y aumenta los créditos que se consiguen a la hora de vender objetos en las tiendas.

Talentos de clase

Algunos talentos son propios de determinadas clases de personaje:

Soldado: Mejora la Salud y su regeneración.

Ingeniero: Reduce el tiempo de recarga de las capacidades tecnológicas y aumenta la resistencia tecnológica.

Adepto: Reduce el tiempo de recarga de las capacidades bióticas y aumenta la resistencia a la biótica.

Infiltrado: Aumenta el daño causado por las minas tecnológicas y reduce el calentamiento de las pistolas y los fusiles de francotirador.

Centinela: Reduce el tiempo de recarga de las capacidades tecnológicas y bióticas, aumenta el daño y la precisión de las pistolas y proporciona la capacidad Tirador.




Vanguardia: Aumenta la resistencia biótica y el daño causado con escopetas y pistolas.

Mejora de talentos

Los miembros de tu pelotón y tú disponen de una lista de talentos que representan cada una de las capacidades, virtudes y entrenamientos del personaje. Si gastas puntos de talento en ellos, los aspectos correspondientes del personaje se harán más fuertes, y con el tiempo se activarán nuevos ataques, mejoras, especialidades y habilidades.

Puntos de talento

Usa tus puntos de Talento para comprar rangos superiores.

Pulsa  para ir al programa de misiones y escoge la opción **Pelotón**. Usa  para seleccionar un talento y, a continuación, pulsa  para gastar un punto de talento y, así, aumentar tu rango en uno.

Especialización

La especialización mejora los talentos específicos de las clases. Cuando hayas completado una misión opcional del Ejército de la Alianza de Sistemas, podrás escoger una especialización para el personaje, que aumentará el máximo de puntos de talento que puedes gastar en los talentos específicos de la clase.

¡AMPLÍA TU UNIVERSO EN LÍNEA!

¿Quieres explorar las regiones más alejadas del universo de Mass Effect? ¿Quieres conocer a otros espectros? ¿Buscas un lugar en el que hablar de tus ideas sobre el estado de la galaxia? ¡Pues únete a la comunidad oficial de Mass Effect que ha creado BioWare!

Regístrate para crear una cuenta en BioWare y actívala para poder acceder a contenidos especiales, publicar en foros seleccionados, comunicarte con el equipo de desarrollo de Mass Effect, contribuir a los contenidos especiales, ganar reconocimiento por tu trabajo, enviar mensajes a otros miembros y ser parte de una de las comunidades más impresionantes que existen.

¡Consigue una suscripción a las noticias de la comunidad de BioWare, recibe anuncios de juegos nuevos, actualizaciones, novedades y muchas cosas más!

WWW.MASSEFFECT.COM

BioWare

Director del proyecto

Casey Hudson

Jefe de diseño

Preston Watamaniuk

Guionista jefe

Drew Karpishyn

Director artístico

Derek Watts

Jefe de programación

David Falkner

Productor ejecutivo

Ray Muzyka

(presidente)

Greg Zeschuk

(presidente)

Animaciones

Jonathan Cooper:

jefe

Cristian Enciso

Chris Hale

Ben Hindle

Mark How

Rick Li

Marc-Antoine

Motton

Kees Rijnen

Dave Wilkinson

Animaciones de videos

Shane Welbourn:

jefe

Tony de Waal

Nick DiLiberto

Mike Higgins

Ryan Kemp

Brad Kinley

Colin Kneuppel

Pasquale

LaMontagna

Parrish Ley

Greg Lidstone

Joel MacMillan

Sherridon Routley

Director del departamento de animación y videos

Steve Gilmour

Diseñadores gráficos de personajes

Mike Spalding: jefe

Tim Appleby

Matt Charlesworth

Francis Lacuna

Ryan Lim

Steve Runham

Sean Smalles

Jaemus Wurzbach

Diseñadores gráficos conceptuales

Fran Gaulin

Sung Kim

Matthew Rhodes

Diseñador gráfico de interfaz de usuario

Nelson Housden

Diseñadores gráficos de niveles

Mike Trotter: jefe

Don Arceta

Kally Chow

Tristan Clarysse

Nolan Cunningham

Boali Dashtestani

Michael Jeffrey

Noel Lukasevich

Chris Ryzebol

Marcel Silva

Mike Smith

Jason Spykerman

Neil Valeriano

Gina Welbourn

Diseñadores gráficos técnicos

Adrien Cho:

encargado

Brian Chung

Jeff Vanelle

Diseñadores gráficos de efectos visuales

Shareef Shanawany:

jefe

Alim Chaarani

Trevor Gilday

Andrew Melnychuk-

Oseen

Ryan Rosanky

Jacky Xuan

Director del departamento artístico

Dave Hibben:

jefe

Steven Sim: jefe

Michael Kent:

encargado asociado

Matt Besler

Vance Dylan

Michael Peter

Jeremie Voillot

Diseño de sistemas de videos

Brad Prince:

encargado

Diseñadores de videos

Ken Thain: jefe

Jonathan Epp

James Henley

Nathan Moller

Jonathan Perry

Armando Troisi

Diseñadores de sistemas

Jason Attard

Jason Booth

Georg Zoeller

Diseñadores técnicos

Dusty Everman: jefe

Rick Burton

Keith Hayward

David Sitar

Peter Thomas

Keith Warner

John Winski

Guionistas

Luke Kristjansson

Chris L'Etoile

Mac Walters

Patrick Weekes

Editor

Cookie Everman

Director del departamento de diseño

Kevin Barrett

Jefes de proyecto

Yanick Roy:

encargado

Corey Andruko

Productores asistentes

Steve Lam

Nathan Plewes

Productora de doblaje y recursos externos

Shauna Perry

Productora asistente de recursos externos

Teresa Costea

Melanie Fleming

Gestión del proyecto de localización

John Campbell

Director del departamento de producción

Duane Webb

Jefe de programación de recursos

Darren Wong

Programadores

Marc Audy

Robert Bablak

Noel Borstad

Skye Boyes

Jason Ewasjuk

Dan Fessenden

Prashan Gunasingam

Dan Hein

Brenon Holmes

Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz

Oliver Jauncey

Don Moar

Daniel Morris

Christina Norman

Chris Orthner

Chris Ozeroff

Chris Petkau

Rejean Poirier

Shawn Potter

Zousar Shaker

Janice Thoms

Craig Welburn

John Wetmiller

Programadores de recursos

Chris Christou

Andy Desplenter

Blake Grant

Carson Knittig

Stefan Lednicki

Chris Mihalick

Brent Scriver

Kris Tan

Jon Thompson

Ryan Warden

Tom Zaplachinski

Programadores gráficos

Jonathan Baldwin

Rob Krajcarski

Matt Peters

Programadores de audio

Marwan Audeh

Sophia Chan

Pat LaBine

Don Yakielashek

Ayudante del director del departamento de programación

Aaryn Flynn

Analistas de control de calidad

Scott Langevin:

encargado

Bob McCabe:

encargado de

diseño

Kim Hansen:

encargado técnico

Guillaume

Bourbonnière

Billy Buskell

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Ryan Loe

Brian Mills

Iain Stevens-Guille

Programadores de control de calidad

Alex Lucas

Jonathan Newton

Jay Zhou

Pruebas de control de calidad

Vanessa Alvarado

Zachery Blanchette

Reid Buckmaster

Chris Buzon

Chris Corfe

James Farmer

Andrew Gauthier

Darren Gilday

Stanley Hunt

Raymond Huot

Andrea Hussey

Thomas Jalbert

Chris Johnstone

Jack Lamden

Arone LeBray

Michael Liaw

Jonathan Pacholuk

Richard Poulin

Kyle Shewchuk

Ameet Thandi

Kevin Therrien

Malcom Tough

Thomas

Trachimowich

Daniel Trotter

Tayce Wilson

Director, Departamento de control de calidad

Phillip DeRosa

Arte adicional

Sasha Beliaev

Ken Finlayson

Shane Hawco

Eric Poulin

Rion Swanson

Rob Sugama

Jillian Tamaki

Diseño adicional

Rafael Brown

Charly Carlos

Eric Fagnan

Chris Hepler

Scott Horner

Mike Laidlaw

Paul Marino

Kevin Martens

Aidan Scanlan

Kris Schoneberg

Jay Turner

Programación adicional

Chris Blackbourne

Howard Chung

Jordan Dubuc

Jan Goh

Michael Graves

Chris Johnson

Scott Meadows

James Redford

Sidney Tang

Julie West

Graham Whildal

Peter

Edición de diálogos adicionales

Dave Chan
REPARTO DE MASS EFFECT

Steve Barr
Urdnot Wrex
Voces adicionales

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Capitán David
Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Comandante
Shepard (mujer)

Lance Henriksen
Voces adicionales
Almirante Steven

Hackett
Hackett

Alli Hiss
Llora T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Comandante
Shepard (hombre)

Voces adicionales
Voces adicionales

Marina Sirtis
Matliarica Benezia

Liz Sroka
Tal'Zorah nar Rayya
Voces adicionales

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Voces adicionales
Leigh Allin Baker

April Banigan
Wendy Braun

Scott Bullock
Andy Chanley

Cam Clarke
Townsend Coleman

Tim Conlon
Marianne

Copithorne
Belinda Cornish

Josh Dean
Grey Delisle

Charles Dennis
Robin Atkin Downes

Alastair Duncan
Chris Edgerly

Jeannie Elias
Gideon Emery

Dannah Feinglass
Brian George

Kim Mai Guest
Jeff Haslam

Roger L. Jackson
Peter Jessop

John Kirkpatrick
Lex Lang

Matthew Levin
David Ley

Anndi McAfee
Kim McCaw

Gord Marriott
Erin Matthews

Diane Michelle
Jeff Page

Chris Postle
Bill Ratner

Neil Ross
Dwight Schultz

Carolyn Seymour
David Shaughnessy

Armin Shimerman
Jane Singer

Jan Alexander Smith
Kath Soucie

Steve Staley
Stephen Stanton

April Stewart
Cree Summer

Keith Szarabjka
George Szilagyi

Marl Weiss
Gary Anthony

Williams
David Wittenberg

Shanelle Workman
John Wright

Gwendolyn Yeo
Rick Zieff

Captura de movimiento
Giant Studios

Exploraciones 3D
3D Eyetronics

MARKETING
Director de

Marketing
Ric Williams

ARTE
Todd Grenier

Mike Sass
Jason Barlow

Comunidad
Chris Priestly

Jay Watamaniuk
Jarrett Lee

RR. PP.
Matt Atwood

Erik Einsiedel
Web

John Four
Jeff Marvin

Robin Wayne
Colin Walmsley

OPERACIONES Y ADMINISTRACIÓN
Dave McGruther

Jeff Mills
Brett Tollefson

Chris Zeschuk
Sistemas de

información:
Instalaciones

Mike Patterson
Sistemas de

información:
Infraestructura

Sam Decker
Richard Iwaniuk

Jefe de servicios administrativos
Jo-Marie Langkow

Finanzas/Pagos
Lori Burkosky

Janice Cardinal
Todd Derechey

Nils Kuhnert
Treena Rees

Director de recursos humanos
Derek Sidebottom

Recursos humanos
Celia Arevalo

Theresa Baxter
Ellen Cunningham

Mark Kluchky
Leanne Krotash

Angela Pappas
Director de sistemas

de información
Vince Waldon

Sistemas de información:
Aplicación

Julian Karst
Mark Spenner

Finanzas
John Johnson

Kerman Lau
Wijayawardhana

Roberta Riga
Sistemas de

información
Chad Billingsley

Abogados
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg

Dave Rosen
Jefe global de producto

Adam Kovach
Jefe global de RR. PP.

Rob Semsey
EQUIPO AMPLIADO

Productor ejecutivo
Shannon Loftis

Productores
Leon Pryor

Sam Charchian
Peter Connolly

Gordon Hee
Ravi Mehta

DESARROLLO
Encargado de desarrollo

Brian Stone
Director de desarrollo

Wayne Loney
Craig Miller

Director serv. legales y empresariales
Robert Kallir

Ayudantes administrativos/Recepción
Crystal Ens

Deb Gardner
Teresa Meester

Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

ADMINISTRACIÓN DE BOWARE/PANDEMIC
Director ejecutivo

Greg Richardson
VP de tecnología

y consejero de producción
David O'Connor

Ayudante/recepción
Lynette Farriot

Desarrollo empresarial
Mark Spenner

Finanzas
John Johnson

Kerman Lau
Wijayawardhana

Roberta Riga
Sistemas de

información
Chad Billingsley

Abogados
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg

Dave Rosen
Jefe de diseño de audio

Ken Kato
Director de audio

Keith Sjoquist
Director de audio Sr

Guy Whitmore
Jefe de pruebas

Kyle Shannon
Equipo principal de pruebas

Brandon Anthony
Brett Dupree

Tim Duzmal
Carolyn Gold

Greg Hjertager
Jeff Kafer

Peter Kugler
Matt Shimabuku

Sarah Stewart
John Thomas

Andy Wood
Brian Yu

EQUIPO SDE
Mark Amos

Matthew Call
Eric Lee

Justin McBride
Dan Price

Brant Schweigert
Encargados del equipo de reserva

Craig Marshall
Mark McAllister

Probadores de reserva
Adam Wojewidka

Alex Gray
Amanda Robinson

Bob Mowery
Brandon McCurry

Brandt Massman
Brian Noonan

Bryce Pinkston
Cahlen Lee

Chad Hale
Chris Burke

Corigan Bemis
Craig Prothman

Dalrek Davis
Dan Osborn

David Foster
Devin Prutsman

Devon Carver
Doug Gorman

Eric Anderson**SONIDO**
Ja Tsang

Jakob Pederson
Jason Hall

Jeff Carmon
Jeff Hines

Jennifer Wilson-Parenti
Jeremy Powers

John Thomas
Jordan Harrison

Josh Hansen
Josh McCullough

Josiah Colborn
Kart McLain

Kevin Sherard
Kyle Jacobsen

Lawrence Lai
Lucas Myers

Matt Giddings
Matt Wolff

Michael Corrado
Michael Durkin

Noah McGary
Pat Moening

Paul Orsborn
Peter DuBois

Philip Brown
Phoebe Spencer

DISEÑO

Director de diseño
William Hodge

Williams
Chris Esaki

Thomas Zuccotti
Director de diseño Sr

Josh Atkins
Diseño adicional

Stephen McLaughlin
ARTE

Director artístico
Jonas Norberg

Director artístico Sr
Kevin Brown

Director de arte
Kiki Wolfkill

Arte adicional
Doug McBride

Michael Cahill
Jeff McCrory

Ryan Wilkerson
Curtis Neal

Editor de video
David Hoar

Editores ayudantes de video
Aaron Bear

Colin McLoughlin
SONIDO

Jefe de diseño de audio
Ken Kato

Director de audio
Keith Sjoquist

Director de audio Sr
Guy Whitmore

Jefe de pruebas
Kyle Shannon

Equipo principal de pruebas
Brandon Anthony

Brett Dupree
Tim Duzmal

Carolyn Gold
Greg Hjertager

Jeff Kafer
Peter Kugler

Matt Shimabuku
Sarah Stewart

John Thomas
Andy Wood

Brian Yu
EQUIPO SDE

Mark Amos
Matthew Call

Eric Lee
Justin McBride

Dan Price
Brant Schweigert

Encargados del equipo de reserva
Craig Marshall

Mark McAllister
Probadores de reserva

Adam Wojewidka
Alex Gray

Amanda Robinson
Bob Mowery

Brandon McCurry
Brandt Massman

Brian Noonan
Bryce Pinkston

Cahlen Lee
Chad Hale

Chris Burke
Corigan Bemis

Craig Prothman
Dalrek Davis

Dan Osborn
David Foster

Devin Prutsman
Devon Carver

Doug Gorman
Eric Anderson

Ja Tsang
Jakob Pederson

Jason Hall
Jeff Carmon

Jeff Hines
Jennifer Wilson-Parenti

Jeremy Powers
John Thomas

Jordan Harrison
Josh Hansen

Josh McCullough
Josiah Colborn

Kart McLain
Kevin Sherard

Kyle Jacobsen
Lawrence Lai

Lucas Myers
Matt Giddings

Matt Wolff
Michael Corrado

Michael Durkin
Noah McGary

Pat Moening
Paul Orsborn

Peter DuBois
Philip Brown

Phoebe Spencer
Rebekka Shipway

Robert Colling
Robert Maddux

Robert Shearon
Roderic Ponce

Ryan Crowell
Scott Lindberg

Scott Shields
Sean Thompson

Shaun Jones
Stephen Bonikowsky

Ted Lockwood
Tom Wollam

Trevor Berlin
Tyler Cooper

Wade Davis
Will Timmins

INVESTIGACIÓN DE USUARIO
Encargado de investigación de usuario

Kevin Keeker
Investigación adicional de usuario

Ramon Romero
Drew Voegelé

John P. Davis
EXPERIENCIA DEL USUARIO

Encargado de UX
Laura Hamilton

Encargado de diseño de documentación
JoAnne Williams

Encargado de grupo de UX
Matt Whiting

LOCALIZACIÓN
Equipo irlandés de Microsoft

Jefe de programación
John Byrne

Encargados de pruebas
Alan Davis

John O'Sullivan
Encargado de pruebas

Brian Fox
Michael Durkin

Noah McGary
Pat Moening

Paul Orsborn
Peter DuBois

Philip Brown
Phoebe Spencer

Rebekka Shipway
Robert Colling

Robert Maddux
Robert Shearon

Roderic Ponce
Ryan Crowell

Scott Lindberg
Scott Shields

Sean Thompson
Shaun Jones

Stephen Bonikowsky
Ted Lockwood

Tom Wollam
Trevor Berlin

Tyler Cooper
Wade Davis

Will Timmins
INVESTIGACIÓN DE USUARIO

Encargado de investigación de usuario
Kevin Keeker

Investigación adicional de usuario
Ramon Romero

Drew Voegelé
John P. Davis

EXPERIENCIA DEL USUARIO
Encargado de UX

ATENCIÓN AL CLIENTE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki termékátogatás; Služby produktovoj podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstpuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Para obtener más información visite www.xbox.com.

La información de este documento, incluidas las URL y demás referencias a sitios web de Internet, puede cambiar sin previo aviso. A menos que se especifique lo contrario, las compañías, las organizaciones, los productos, los nombres de dominios, las direcciones de correo electrónico, los logotipos, las personas, los lugares y los sucesos que aquí se presentan son completamente ficticios y cualquier parecido con compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas, lugares o sucesos reales es puramente casual. El usuario es responsable de respetar las leyes de propiedad intelectual aplicables. Sin que esto limite los derechos derivados de la propiedad intelectual, ninguna parte de este documento podrá ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, ni transmitida por ningún otro medio (electrónico, mecánico, de grabación, fotocopiado o cualquier otro), con ninguna intención, sin permiso explícito y por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft y BioWare Corp. pueden tener patentes, solicitudes de patentes, marcas comerciales, copyrights y otros derechos de propiedad intelectual que abarquen los contenidos de este documento. A excepción de lo dispuesto en un acuerdo de licencia escrito por parte de Microsoft y BioWare Corp., este documento no otorga al usuario ninguna licencia para usar ninguna de las patentes, marcas comerciales, copyrights o cualquier otra forma de propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos titulares.

Está absolutamente prohibido copiar, realizar ingeniería inversa, transmitir, presentar en público, alquilar, cobrar por jugar o evitar la protección anticopia sin autorización.

Desarrollado por BioWare Corp. para Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Todos los derechos reservados. BioWare Corp., el logotipo de BioWare Corp., BioWare, el logotipo de BioWare, Mass Effect y el logotipo de Mass Effect son marcas comerciales registradas de BioWare Corp. en los EE. UU. y en otros países.

Partes del software © 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft.

Motor Unreal®, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Unreal® es una marca registrada de Epic Games, Inc.

Parte de software © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT es una marca comercial de Creative Technology Ltd en los EE. UU. y en otros países.

Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.

Utiliza Bink Video. © Copyright 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.